

DAFTAR PUSTAKA

- Andang (2009). *Education Games* Panduan Praktis Permainan yang Menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh. Jakarta: Pilar Media, Co.
- Anonim (2007). *Dictionary* [Online]. Tersedia: <http://www.rhetoriksturm.de/grammatik-nomen.php>.
- Anonim (2010). *Visuelle Wort* [Online]. Diakses dari http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Visuelle_Medien.
- Anonim (2014). *Nomen* [Online]. Diakses dari <https://deutsch.lingolia.com/de/grammatik/nomen>.
- Anonim. *Puzzle* [Online]. Diakses dari www.wikipedia.com.
- Arifah, Muin. (2011). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di SD. Jakarta: Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto dan Suharsimi (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir dan Usman (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bibliographisches Institut GmbH (2013). *Wortschatz* [Online]. Tersedia: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Wortschatz>
- Dania (2012). Sejarah Permainan Komputer. Bandung: Universitas Komputer.
- Deni dan Halimah (2008). Seluk Beluk Profesi Guru. Bandung.
- Dieter (2003). www.jolifanto.de [Online]. Berlin.
- Eva (2014). *Erwerb von lexikalischer Kompetenz Wortschatz im Fremdsprachenunterricht*. Innsbruck: Innsbruck University
- Haryanto (2012). Pengertian Media Pembelajaran [Online]. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.
- Hendy (2006). Dasar-Dasar Komunikasi dan Keterampilan Dasar Mengajar. Bandung: Citra Praya, Co.
- Hendy (2006). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Citra Praya, Co.
- Ida (2013). Landasan Pembelajaran. Bali: Undiksha Press.
- Illeris (2009). *Contemporary Theories of Learning*. London and New York: Routledge, Co.
- Juhanaini (2006). Belajar dan Pembelajaran.

- Kamsinah (2008). *Metode dalam Proses Pembelajaran: Studi tentang Ragam dan Implementasinya*. Makassar: Universitas Islam Negeri Makassar.
- Krisna (2009) Pengertian dan Ciri-Ciri Pembelajaran [Online]. Tersedia: <http://www.krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>
- Martiny (2008) *Der Einsatz von Neuen Medien im Fremdsprachenunterricht*. Darmstadt: Technische Universität Darmstadt.
- Melvin (2010). *Active Learning*, 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Boston.
- Mengduo & Xiaoling (2010) *Jigsaw Strategy as a Cooperative Learning Technique: Focusing on the Language Learners*. China: Harbin Institute of Technology.
- Nasrudin (2011). Efektifitas Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Madrasah Aliyah. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (SKRIPSI).
- Roigk (2010) *Medien Im Unterricht*. Potsdam: Universität Potsdam.
- Sabine (2008) *Sprachspiele für den Unterricht*. Wiener : Wiener Bildungsserver.
- Schayan dan Giehle (2010). *Tatsachen über Deutschland*. Frankfurt am Main: Werbedruck GmbH.
- Siti (2010). Teknik Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak. Bandung.
- Sudrajat (2008). Hakikat dan Pengertian Belajar [Online]. Diakses dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/31/hakikat-belajar>.
- Sugiyono. (2010). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suherman (2008). Pembelajaran Bahasa Asing. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trishina (2012) *Německý jazyk a literatura*. Belanda.
- Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Peraturan Undang – Undang Republik Indonesia: Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: BP Panca Usaha Putra.
- Wenda (2011). Efektifitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (SKRIPSI).
- Yana (2010). Teori Belajar dan Mengajar. Bandung: PRIBUMI MEKAR, Co.